**DRAOS 2**

**Sadržaj izvještaja za završni ispit**

**Cilj izvještaja:** Priprema za završni (usmeni) ispit. Izvještaj NIJE dio seminarskog rada. Kod odgovaranja na pitanja uzmite za primjer vaš se minarski rad, ali ne morate se ograničiti na ono što je urađeno. U slučaju da neki aspekti dizajna interakcije nisu obuhvaćeni vašim radom obrazložite zašto: zbog specifičnosti rada, zbog ograničenja simulacije ili zbog samog opsega implementacije. Procijenite kada je potrebno u odgovorima na pitanja da uzmete obzir kako bi bilo da ste implementirali profesionalni proizvod.

**1. Osnovni pojmovi dizajna interakcije**

Pitanja na koja trebate odgovoriti :

* Koje probleme rješava dizajn interakcije?
* Navedite analizu potreba, iskustava i sposobnosti vašeg potencijalnog korisnika. Navedite (ukratko) analizu aktivnosti koje treba podržati.
* Navedite analizu uslova korištenja ure đaja/softvera.
* Navedite primjere primjene principa dizajna interakcije: vidljivo, logično, konzistentno, odgovara namjeni, sa povratnim informacijama, sa mudrim ograničenjima.

**2. Ljudski faktor kod dizajna interakcije**

Pitanja na koja trebate odgovoriti :

* Na koji način ste podržali lakše uo čavanje bitnih elemenata interfejsa?
* Da li ste u implementaciji vašeg rada vodili ra čuna o različitim tipovima korisnika i kako ste to podržali? < \*\*\* NOVO PITANJE \*\*\* >
* Da li ste koristili neke opšte poznate metafore k od izrade interfejsa?
* Do koje ste mjere ugradili:
* Prevenciju grešaka
* Uočavanje i ispravljanje grešaka
* Mehanizme oporavka od grešaka

**3. Načini interakcije**

Pitanja na koja trebate odgovoriti :

* Koje ste sve načine interakcije koristili i zašto? (Meniji, komandni jezik, direktna manipulacija, popunjavanje obrasca)
* Koje biste sve načine interakcije preporučili za profesionalni proizvod i u koj mjeri bi se razlikovao od vašeg rješenja? < \*\*\* NOVO PITANJE \*\*\* >

**4. Pristupi projektovanju**

Pitanja na koja trebate odgovoriti :

* Navedite koji pristup projektovanja korisničkog interfejsa najviše odgovara vašem radu.
* Navedite kratki pregled kako bi se vaš rad projek tovao primjenom korisniku usmjerenog dizajna: koje biste pristupe trebali primijeniti, povežite sa dijelovima vašeg interfejsa, šta ste (ili šta biste mogli) od toga primijenili u toku projektovanja vašeg rad a. < \*\*\* PITANJE PROŠIRENO \*\*\*>
* Navedite kratki pregled kako bi se vaš rad projek tovao primjenom hijarhijske analize zadataka koje podržava i šta ste od toga primijenil i (ili šta biste mogli) u toku projektovanja vašeg rada. < \*\*\* PITANJE PROŠIRENO \*\*\*>

**5. Izrada prototipa**

Pitanja na koja trebate odgovoriti :

* Navedite koji pristupi izrade prototipa najviše o dgovaraju vašem radu i pa ste vi to primjenjivali ili bi bilo korisno da se primijeni pri razvoju realne aplikacije. < \*\*\* PITANJE PROŠIRENO \*\*\*>

**6. Projektni uzorci**

Pitanja na koja trebate odgovoriti :

* Navedite sve projektne uzorke koje ste primijenili u svom radu i to u skladu sa klasifikacijom datom na predavanju.
* Za svaki projektni uzorak obrazložite zašto ste g a upotrijebili, koji problem ste time riješili.
* Navedite projektne uzorke koji bi se mogli primijeniti kod profesionalnog proizvoda bez ograničenja vremene izrade i drugih resursa kao kod studentskog rada.

**7. Evaluacija**

Pitanja na koja trebate odgovoriti :

* Napravite kratku evaluaciju implementiranog korisničkog interfejsa, ali u odnosu na zamišljeni profesionalni proizvod iste namjene. Pri evaluaciju vašeg rada ocijenite sljede će osobine vašeg korisni čkog interfejsa :
* Razumljiv
* Može se naučiti
* Operativan
* Atraktivan
* Kod evaluacije uzmite u obzir i dodatnu klasifikaciju ovih osobina datu na predavanjima. Ocjene su na skali od 1 do 10, i svaku ocjenu kratko obrazložite. (jednom rečenicom).